SWJ-BANC17



機動戦士ガンダム Vol.2 -JABURO-

Operation Manual

取扱説明書







注　意

必ずお読みください

●取扱説明書を必ずお読みください。

●強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。

●思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。

●思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

●端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンダースワン専用カートリッジ「機動戦士ガンダム Vol.2ーJABUROー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、「取扱説明書」は大切に保管してください。

INDEX

ーもくじー

PROLOGUE

ーあらすじー

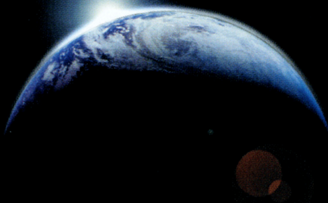
U.C.0079　9月18日。
僕たちは戦争に巻き込まれた。

偶然に乗りこんだ巨大な人型兵器、
連邦の白いモビルスーツはその圧倒的な力でザクをねじ伏せ、
何の訓練も受けていない僕がみんなを守ることができた。

SIDE7を離れて、連邦軍の新型戦艦ホワイトベースでの
決死の逃避行が続く。
赤い彗星の追撃、続々とあらわれるジオン軍地上部隊、
立ちはだかる新型モビルスーツ!

そして今・・・僕は地球にいる。

ガンダムとともに!



GAME SYSTEM

ーゲームの流れー

Vol.2は、原作TV版第16話〜30話をなぞり、アドベンチャー・シミュレーション形式に進めていきます。



■スタート画面

New Game…第16話から順番に進めていきます。

Load…セーブした状態からゲームを再開します。

※画面上では、白い文字の方が、選択されていることになります。



■Vol.1からの熟練度の引き継ぎ

Vol.1をクリアしているワンダースワン本体で、Vol.2をセットしNew Gameを選択すると自動的に引き継ぎ画面になります。

Vol.1クリア時の熟練度を10分の1だけ、Vol.2へと引き継ぐことができます。



■セーブ

戦闘終了後、またはストーリー終了後に、今までの戦いのデータを記録することができます。その後、ステージ選択画面に戻ります。

※データは1つしかセーブすることができません。

『機動戦士ガンダムVol.1－SIDE7－』について

1979年、アニメの歴史に残る作品が生まれました。
それは、「機動戦士ガンダム」。
物語の奥深さ、斬新さ、モビルスーツをはじめとする、魅力的なメカニック。
発表から、20年以上経った現在でも、世代を越えて愛され続けています。
先に発売された「機動戦士ガンダムVol.1-SIDE7-」では、その名作TVシリーズを、アドベンチャー・シミュレーションとして、ワンダースワン上に再現。
SIDE7でのガンダム初戦闘から、大気圏突入、シャアとガルマの追撃、そしてガルマの死まで、数々の名セリフ、名シーンを新たな視点でゲーム化し、再現しています。
さらには、特殊武器が手に入るイベントなども、数多く隠されています。
さあ、あなたは、すべてのイベントを目撃することができるのか!?
アムロ・レイが体験した、あの「一年戦争」を感じてください。

OPERATION

―基本操作―

Y1
Y4 Y2
Y3

【アムロ】
コア・ファイター、アムロ！
行きまーす！！

X1
X4 X2
X3

EARTH FEDERATION SPACE FORC

SOUNDボタン
STARTボタン
POWERボタン
Bボタン
Aボタン

STARTボタン・・・ゲームのスタート・会話のスキップ

SOUNDボタン・・・音量の調整

■マップシーンの操作

Aボタン・・・・・プレイするマップの決定

Bボタン・・・・・使用しません。



X1
X2
X3
X4
マップカーソルの移動に使用

※ Yボタンは使用しません。

■ストーリーシーンの操作

Aボタン・・・・・選択コマンドの決定・会話の送り

Bボタン・・・・・使用しません。

X1
X3　選択カーソルの移動に使用

※ X2、X4ボタンは使用しません

※ Yボタンは使用しません。



■戦闘コマンド画面の操作（P14参照）

Aボタン・・・・・選択コマンドの決定

Bボタン・・・・・使用しません。

X1
X2
X3
X4　コマンド選択

※ Yボタンは使用しません。



■レーダー画面の操作（P12参照）

Aボタン・・・戦闘コマンド画面への切り替え

Bボタン・・・射界内のターゲットの変更

X1・・・・・・ガンダムの前進

X2・・・・・・右旋回

X3・・・・・・後退

X4・・・・・・左旋回

Y1・・・・・・仲間との通信

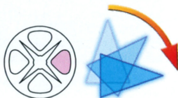
Y2・・・・・・仲間との通信

Y3・・・・・・ステージ目的の表示

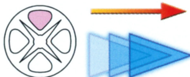
Y4・・・・・・仲間との通信

ガンダムは前進、後退と左右旋回によって移動します。

【例】ガンダムを右方向に移動する場合



①×2で右に旋回して、



②×1で前進

戦闘コマンド画面への切り替えについて

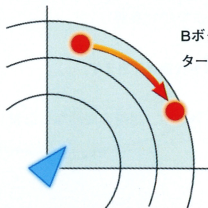
扇形の射界内に敵の光点をとらえAボタンを押すことで、攻撃を選択する『戦闘コマンド画面』へ移行します。

敵の光点について

・白色：こちらに気づいていない敵
・赤色：自機等に気づいている敵

赤く点滅している敵を放っておくと、先に攻撃を受けることがあります。

射界の外にいる敵から攻撃を受けた場合は、行動を選択することができません。画面内の敵を常に射界に入れるようにプレイしましょう。



Bボタンで射界内のターゲット変更

Aボタンで戦闘コマンド画面へ
(P14参照)

＊この扇形の部分を射界といいます。

BATTLE SCENE

—戦闘画面の説明—

■レーダー画面表示



1.メインカメラの射界

この範囲内に敵をとらえ選択し攻撃します。レーダーは近い方より、近、中、長距離となり、相手との間合いが分かります。

2.自機（ガンダム・ガンキャノン・ガンタンクなど）

矢印の方向に向き、Xボタンで操作します(P10参照)。

3.敵MS(モビルスーツ)等

赤い光点のときは、プレイヤーに攻撃を仕掛けてきます。

4.信頼度

現在のプレイヤーの信頼度が表示されます。援護の成功率に影響します(P15参照)。

5.味方パイロット・ウィンドウ

6.パイロットの精神状態

命中率、回避率、ブルズアイ時のカーソルのスピードに影響を与えます。

・CONDITION（赤）・・・・・精神が高まり、最高の力量を発揮できる状態
・CONDITION（緑）・・・・・通常時の状態
・CONDITION（青）・・・・・焦りがでており、力量を出し切れていない状態

7.自機の装甲値

敵からのダメージを減少させるための値です。装甲値が少なくなると大きくダメージを受けます。

8.自機のHP

0になるとゲームオーバーです。戦闘中は回復しません。

9.自機の武器エネルギーゲージ

武器を使用したり、攻撃を受けたりすると減少します。レッドゾーンに入るとヒートし行動不能になります。時間が経つと自然回復します。

10. 情報ウィンドウ

通常レーダー、コマンド選択時、ダメージ結果表示、ヒート時、戦闘コマンド画面での（P14参照）攻撃の成功、失敗、サドンセレクト選択時などさまざまな情報が表示されます。

11.敵ENEMY

敵の総数を表示します。

12.敵MSパイロットウィンドウ

13.敵MSエネルギーゲージ

敵に攻撃を与えたり、敵が武器を使用したりすると減少します。レッドゾーンに入ると行動不能になります。

14.敵MSの装甲値

自機が攻撃を与えると、減少します。装甲値が少ないほど大きくダメージを与えられます。

15.敵のHP

0になると撃墜したことになります。

■戦闘コマンド画面



1.アクションカーソル・アクションゲージ

自機は左から、敵軍は右から中央に向かってカーソルが移動します。
先に中央にカーソルが到達した方が、攻撃を開始します。

2.コマンドパネル

自機の武器を、コマンドパネルの中から選択することができます。

3.味方・敵の総数

レーダー内にいる味方（敵）の数を表示します。

4.武器情報ウィンドウ

武器の名称…攻撃する（される）武器の名称です。
SPEED（A～E）…攻撃をしかけるスピードです。距離によって変わります。
POWER…値が大きいほど与える（受ける）ダメージが大きくなります。
A_ARM…大きいほど装甲へ与える（受ける）ダメージが大きくなります。
C_HIT…大きいほどクリティカルヒットがでやすくなります。

■仲間からの援護



1.信頼度

プレイヤーの信頼度です。ストーリーシーンでの選択肢の選び方や戦闘の状況により仲間からの「信頼度」は変わります。

2.消費援護ポイント

援護を頼むと消費する援護ポイントです。

レーダー内に味方のMSやWB（ホワイトベース）がいるとき、通信ボタン（Yボタン）で援護を頼むことができます。その後、「敵を攻撃してくれ」と「敵の動きを止めてくれ」という選択の中から選びます。援護を受けるたびに援護残り数が減っていきます。また信頼度が低いと断られる場合があります。

■サドンセレクト

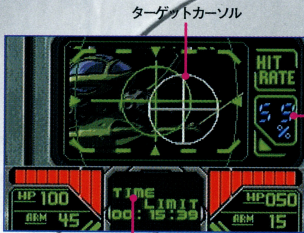


画面に現れる矢印マークに従い、タイミング良く3回ボタンを押すミニゲームです。近距離でプレイヤーが攻撃を選択したときなどに発生します。

※サドンセレクトはストーリーシーンでも発生します。

サドンセレクト用のグラフィックに切り替わり、矢印がでた瞬間に、すばやくボタンを押します。

■ブルズアイ



HIT RATE・・・命中率

ターゲットカーソルの中心に近いほど命中率は高くなります。

TIME LIMIT・・・制限時間

ブルズアイは精密な射撃を要求される場面や通常バトルシーンでの遠距離射撃攻撃時にランダムで発生するミニゲームです。ターゲットカーソル(照準)が、敵に合った瞬間にタイミング良くAボタンを押します。



■戦闘結果報告画面

勝利条件を満たすとステージクリアです。

戦闘結果の報告されます。

格闘熟練度

高ければ高いほど、格闘系の攻撃が強くなります。

射撃熟練度

高ければ高いほど、射撃の命中率が上がります。

反応速度熟練度

高ければ高いほどに先手を取ることができます。また、回避率も上がります。

※各熟練度は、与えた（受けた）ダメージの累計がもとになっています。また、イベント体験数は、オスカのいる全体マップに表示されます。

> ガンダムは、戦えば戦うほどに強くなります。どうしても敵に勝てないときは、前のステージを再度プレイして、熟練度を上げてから臨みましょう。

MAPS
—地図—

日本近辺マップ



第十三話「再会、母よ・・・」
第十四話「時間よ、止まれ」
第十五話「ククルス・ドアンの島」

※日本近辺マップは、最初は行くことができません。Vol.1から引き継いだデータを使うとストーリーが進むにつれ、移動可能になっていきます。
Vol.2から始めた場合は、第30話をクリアすることで、日本近辺マップに行けるようになります。

カスピ海近辺マップ



第十六話「セイラ出撃」
第十七話「アムロ脱走」
第十八話「灼熱のアッザム・リーダー」
第十九話「ランバ・ラル特攻！」
第二十話「死闘！ホワイトベース」
第二十一話「激闘は憎しみ深く」

オデッサ近辺マップ



第二十二話「マ・クベ包囲網を破れ！」
第二十三話「マチルダ救出作戦」
第二十四話「追撃！トリプル・ドム」
第二十五話「オデッサの激戦」

ヨーロッパ近辺マップ



第二十六話 「復活のシャア」
第二十七話 「女スパイ潜入！」
第二十八話 「大西洋、血に染めて」

ジャブロー近辺マップ



第二十九話 「ジャブローに散る！」
第三十話 「小さな防衛線」

PERSONAL DATA

—人物紹介—



アムロ・レイ

地球連邦軍。偶然にガンダムに乗り込み、パイロットになる。極限状況の中で次第にニュータイプへの覚醒がはじまりつつある。



セイラ・マス

地球連邦軍。WBの通信担当であったが、その素養を評価され、ガンダム強化パーツGアーマーのパイロットになる。



リュウ・ホセイ

地球連邦軍。ガンタンクのパイロット。WBにあって、正規のパイロット候補生。責任感も強く、WBの中でも"兄貴分"的存在。



カツ、キッカ、レツ

サイド7の避難民で、その際、3人とも両親を亡くした。以降、WBでクルーたちと行動を共にしているチビちゃん3人組。



マチルダ・アジャン

地球連邦軍。中尉。レビル将軍の命を受け、WBへの補給、Gアーマーの支給など、積極的にWBを支援する。アムロ憧れの女性。



ウッディ・マルデン

地球連邦軍。大尉。ジャブローにおけるWBの修理担当士官。マチルダの婚約者でもあった。彼女が命を賭けて守り抜いたWBに強いこだわりがある。



ランバ・ラル

ジオン公国軍。「青い巨星」と異名されるゲリラ戦術家。ガルマの仇討ち部隊として地球に降下。WBと激戦を繰り広げる。



クラウレ・ハモン

ランバ・ラルの愛人。軍人ではないが、隊員からの信望も厚く、ラルの死後は自ら部隊を率いてWBに特攻をかける。マチルダと同じく、自立した魅力的な女性の姿をアムロに垣間見せた。



マッシュ、ガイア、オルテガ

ジオン公国軍。黒い三連星と異名される。ルウム戦役にて大活躍した。3機一体の編隊攻撃「ジェットストリーム・アタック」を得意とする。



シャア・アズナブル

ジオン公国軍。「赤い彗星」の異名を持つ。一時、失脚したが、キシリア・ザビの配下として、戦場に復帰。



マ・クベ

ジオン公国軍。キシリア配下で、鉱山基地であるオデッサの管理を任されていた。冷徹で計算高い策士。



キシリア・ザビ

ジオン公国軍。ザビ家の長女。地球からの資源調達と地上制圧のためのジオン突撃機動軍の司令官。



エルラン

地球連邦軍。連邦軍ヨーロッパ方面の将校。階級は中将。オデッサ作戦時のレビル将軍の補佐官。

MOBILE SUITS & MECHANICS
—モビルスーツ＆メカニック—



ガンダム
RX-78-2
地球連邦軍　汎用試作型MS
アムロ・レイ搭乗



Gパーツ
地球連邦軍　ガンダム支援用多目的戦闘機を構成するパーツの総称
セイラ・マス、ハヤト・コバヤシ 搭乗



ジム
RGM-79
地球連邦軍　量産型MS

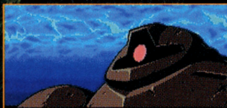


ガンペリー
地球連邦軍　長距離輸送VTOL機
ジョブ・ジョン、カイ・シデン etc...搭乗



ドム

MS-09
ジオン公国軍　局地専用重MS
オルテガ・ガイア・マッシュ 搭乗



ゴッグ

MSM-03
ジオン公国軍　水陸両用MS
マーシーetc...搭乗



ズゴック

MSM-07
ジオン公国軍　水陸両用MS
カラハ、リー・ホワン、ジッタルetc...搭乗



ゾック

MSM-10
ジオン公国軍　水陸両用MS
ボラスキニフ　搭乗



アッガイ

MSM-04
ジオン公国軍　水陸両用MS
赤鼻、ラジム　搭乗



グラブロ

MAM-07
ジオン公国軍　水中用MA
フラナガン・ブーン　搭乗



ギャロップ

ジオン公国軍　陸戦艇



アッザム

ジオン公国軍　MAX-03
移動重機関砲座

FOR SURVIVE

一戦場を駆け抜ける、若きパイロットたちへ—

敵に背を向けるな！

メインカメラの射界外から攻撃を受けると防御も反撃もできない！
移動中も敵を射界から逃すな！

強敵は、まず装甲をはがせ！

戦艦や強力なMSが相手でも装甲をはがせば大きなダメージを与えられる。まずは格闘系の攻撃で装甲をはがせ！

間合いに気をつけろ！

レーダーについている線は飾りではない。敵との距離を測るために使うのだ。攻撃開始スピードは距離と武器の関係により変化するぞ！状況に合わせて武器を選ぶんだ！

実戦経験が君を強くする！

勝てない敵が現れることもあるだろう。そんなときは一度クリアしたステージに戻り、何度も戦おう。戦闘経験を積めば積むほど、熟練度が上がり、君を強くするのだ！

TERMS
―用語集―

■ガンダム
地球連邦軍の試作MS、RX-78-2の愛称。連邦軍V作戦の一環として、ジオン公国軍のMSザクに対抗する機体として開発された。

■ホワイトベース
地球連邦軍の新造戦艦。外観が馬に酷似していることから、ジオンでは『木馬』というコードネームで呼ばれている。

■モビルスーツ
ジオン公国独立戦争である「一年戦争」において、戦闘の中核となった人型兵器。柔軟な機動力、行動力を増すため、強化核融合回路を搭載している。

■ジオン公国
地球より最も遠いスペースコロニー「サイド3」が、ジオン・ダイクンを指導者として、独立。ジオン・ダイクンの死後、デギン・ザビ率いるザビ家が、実質的な政権を持っている。

■ミノフスキー粒子
レーダーや無線の電波を広範囲に妨害する物質。レーダー兵器が使用不能になるがゆえ、接近戦を得意とするMSに戦略的価値がある。

ミノフスキークラフト

ミノフスキー粒子の電気的性質を利用して、発生する反発場で物体を浮かせる技術のこと。移動には推進器の併用が不可欠。V作戦の母艦ホワイトベースで実用化した。

■オデッサ作戦

レビル将軍の指揮下、マ・クベの確保する資源採掘基地を叩く連邦軍の大反抗作戦。

■ベルファスト基地

北アイルランドのベルファストにある地球連邦軍の軍港。

■ジャブロー

南米アマゾン川上流にある地球連邦軍本部。ジャングル地下の大鍾乳洞を拡張し、建設された。連邦軍最高司令室、宇宙船用ドック、各種工場を持つ。

■ニュータイプ

スペースコロニー時代において、宇宙環境の中、認識力が拡大された新たな人の種。人類全体の理想の形と言われているが・・・。

TO BE CONTINUED
—Vol.3 A BAOA QU—

Vol.3では、舞台はふたたび宇宙へ。第31話「ザンジバル、追撃！」より始まる！ガンダムVSリックドムやゲルググの戦闘が展開する中、父との別れ、そしてララァとの出会いがニュータイプ同士の覚醒と共振を呼び起こす。ア・バオア・クーでの最終戦闘は、人の歴史に何を刻みこんだのか？

機動戦士ガンダムVol.3
－A BAOA QU－
君は生きのびることができるか？



Illustrated by KEIICHI SATO



Illustrated by KEIICHI SATO
CG Effect HIROFUMI YAGI, KOJI SASAKI

使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は

03-3847-5090

[受付時間／月～金曜日(祝日を除く)10時～16時]にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
●受付時間以外の電話はおさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター　台東区駒形1-4-10 〒111-8081

☎**03-3847-6666**

●電話受付時間　月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY ANDCOMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

おことわり 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。